

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Seiring dengan pesatnya perkembangan Informasi Teknologi (IT) masyarakat menengah ke bawah perlahan-lahan mulai memilih komputer (PC), sedangkan pada level konsumen ekonomi menengah ke atas kini menjatuhkan pilihan pada note book.

"Note book lebih praktis digunakan dan dapat dioperasikan saat sedang *mobiling* sekalipun". Namun permintaan PC masih bagus, gejala perekonomian yang melanda Indonesia tidak banyak berpengaruh market perangkat PC. Bahkan dibanding dengan tahun 2004 kemarin omset penjualan meningkat sekitar 25 persen. "Bahkan realisasi omzet penjualan PC di PT Harrisma sudah terpenuhi, malah sampai over sekitar 10 persen". (Hantanto, kepada Bernas Jogja 3 Februari 2009, 23:51:28 wib)

Hal ini dikarenakan kebutuhan IT di Yogyakarta sangat tinggi. Teknologi sudah menjadi bagian dari keluarga besar masyarakat di Indonesia. Sedangkan fenomena baru beralihnya masyarakat dari PC ke note book tersebut merupakan sebuah keniscayaan dari perkembangan zaman.

"Sesuatu yang wajar jika masyarakat menjatuhkan pilihannya kepada teknologi yang terbaru. Dengan harga antara Rp 7 juta sampai Rp 15 juta note book banyak digemari para eksekutif dan mahasiswa terutama dari golongan menengah atas," produk paling laku saat ini adalah seharga Rp 10 juta. (Hantanto, kepada Bernas Jogja 3 Februari 2009, 23:51:28 wib)

Minat konsumen terhadap notebook atau laptop yang kian terasa meningkat dalam satu tahun terakhir mulai menggeser permintaan terhadap produk personal computer atau komputer meja. Dalam satu bulan, penjualan laptop di Yogyakarta mencapai 2.000 unit yang terlayani oleh sedikitnya 150 toko komputer di Yogyakarta. Berdasar pantauan, aktivitas penjualan komputer (termasuk juga laptop) terlihat ramai di beberapa toko komputer di Yogyakarta, terutama yang banyak terdapat di sekitar kampus. Di salah satu toko komputer, misalnya, proporsi

penjualan notebook dibanding komputer meja atau personal computer (PC) sudah pada rasio 60 banding 40 persen. (Saptowalyono kepada Kompas, 27/07/2007, 00:09 wib).

"Pemicu peningkatan permintaan notebook, antara lain, karena makin luasnya penggunaan peranti ini, seperti di kelas-kelas unggulan atau kelas internasional yang banyak terdapat di Yogyakarta serta kalangan mahasiswa," (Ahmad, kepada Kompas, 26/7/07).

Mahasiswa termasuk merupakan pangsa yang menggiurkan. Mereka makin akrab menggunakan notebook. Apalagi, Yogyakarta memiliki hot spot tertinggi dibandingkan kota-kota lain, termasuk Jakarta. Kita bisa memanfaatkan fasilitas internet karena dimana-mana mudah ditemukan *free hot spot*. Ini yang menjadikan kebutuhan notebook terus meningkat. (Albar, kepada Inilah.com, 5 Februari 2009, 16:18 wib). Tidak hanya di tempat – tempat *free hot spot* saja tapi banyak di perguruan tinggi yang saat ini serba terkomputerisasi sehingga turut mendorong banyaknya permintaan notebook, terutama dari kalangan mahasiswa strata dua.

Banyaknya pelajar dan mahasiswa yang menempuh pendidikan di Yogyakarta, menjadi segmen pasar utama bagi bisnis komputer. Dalam sebulan setidaknya 4.000 unit komputer terjual. Akibatnya tingkat penetrasi atau kepemilikan komputer di Yogyakarta juga lebih tinggi dari angka rata-rata nasional. (Kompas, 07 November 2007).

Angka penetrasi komputer di DIY sudah mencapai 5 persen sementara rata-rata nasional baru 3 persen. "Semakin tinggi volume penjualan membuat angka penetrasi komputer juga terdongkrak naik. Kepemilikan komputer itu sebagian besar berada di kalangan pelajar dan mahasiswa. Belum banyak kalangan perajin yang memilikinya. Karenanya penetrasi komputer harus terus diperluas ke sektor-sektor lain." Apkomindo DIY memperkirakan dalam sebulan setidaknya 4.000 unit komputer, 3.000 unit printer, dan 2.500 aksesoris terjual. "Jumlah itu sama dengan perkiraan penjualan selama pameran Yogyakartaomtek. Artinya penjualan satu bulan bisa dipercepat menjadi lima hari dengan memanfaatkan pameran. (Santono, Yogyakartaomtek di Jogja Expo Center, 7/11/2007).

Ramainya pasar komputer di Yogya juga dipengaruhi ketatnya persaingan di tingkat produsen. Akibatnya harga jual komputer pun terus turun. Turunnya harga itu disambut dengan daya beli masyarakat. Misalnya laptop, pada masa lalu harganya masih sangat mahal tetapi sekarang dengan harga Rp 6 juta sudah bisa orang dapat laptop bagus.

Bagaimana dengan kondisi bisnis IT di DIY?

Kondisi bisnis IT di DIY kurang lebih akan sama dengan kondisi nasional. Pasar bisnis IT di DIY masih didominasi oleh jumlah mahasiswa. Total market share DIY adalah 3 persen dari nasional. Artinya jika tahun 2008 ini terealisasi kurang lebih 2,1 juta unit PC, maka DIY sebagian sekitar 60.000 unit. Adanya mahasiswa baru yang datang ke DIY akan memacu pembelian PC baru. Pengusaha komputer dan perangkat teknologi informasi optimistis penjualan tidak banyak terpengaruh oleh krisis keuangan global. "Dalam bisnis teknologi informasi, kan, harga selalu turun oleh hadirnya teknologi baru. Kalau satu naik dan satu turun, paling ketemunya nanti di titik impas. Kami kira krisis tidak banyak berpengaruh." (Santono, kepada Kedaulatan Rakyat, 30/12/2008, 06:37:51 wib)

Teknologi komputer memicu usaha – usaha swasta di kota besar, seperti Jakarta di Glodok, Surabaya di THR Mall, Yogyakarta di ELS Komputer, PT Harrisma Buana Jaya, Computa, dan lain – lain.

Di Yogyakarta bisnis komputer berkembang dalam bentuk penjualan dan perakitan hardware dan software, komponen *peripheral* dan suplai. Pertumbuhan ini diikuti dengan bisnis jasa berupa servis dan pemeliharaan, desain grafis dan animasi, penyewaan, instalasi sistem jaringan, internet *service provider*, kursus dan pelatihan, pemrograman, olah data, dan sebagainya.

Pelaku bisnis dan jasa komputer menjalankan kegiatan pada toko dan outlet pribadi atau menyewa *spot* di pusat – pusat perbelanjaan. Bahkan sebagian pengusaha tidak memiliki tempat usaha dan tidak menyimpan barang. Mereka hanya bemodal nama dan sanggup mencari barang jika ada yang membutuhkan, sehingga sering timbul masalah dalam hal kualitas produk dan jaminan pelayanan purna jual.

Belum adanya sentra – sentra perdagangan komputer yang menyebabkan tidak terbentuknya standar harga dan kualitas produk dan jasa. Tempat perdagangan yang kurang mendukung produk komputer itu sendiri dari sisi promosi dan identitas serta ketersediaan fasilitas dan sarana pengunjung sering kali pada satu tempat konsumen bisa menemukan kebutuhannya, akan tetapi kebutuhan lain harus dicari ditempat lain.

Adanya event – event pameran komputer yang terselenggara di Yogyakarta membuat salah satu cara yang dilakukan konsumen untuk mendapatkan harga murah. Event – event yang terselenggara seperti Indocomtech di Jakarta, Scomdex di Surabaya, dan Yogyakomtek. Selain itu, event – event lainnya seperti kompetisi pemrograman komputer, kompetisi membuat game RPG/mini RPG, live blogging competition, workshop, live demo, talkshow, dan sebagainya menjadi daya tarik pengunjung untuk mengikuti kegiatan tersebut.

Dari uraian tersebut maka perlu adanya sebuah pusat komputer yang dapat mendukung perkembangan kota Yogyakarta sebagai kota transit perdagangan bagi wilayah sekitarnya dan kota pendidikan yang harus mampu memelopori dan mengikuti penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memiliki sebuah fasilitas pelayanan dan perdagangan komputer terpadu, yang diharapkan menjadi embrio bagi terbentuknya koridor teknologi informasi di masa mendatang. Diadakannya sebuah Pusat Komputer di Yogyakarta sangat membantu dalam meningkatkan laju pertumbuhan Informasi Teknologi (IT), ekonomi dan pembangunan di Yogyakarta.

Pusat Komputer di Yogyakarta merupakan bagian dari peningkatan sistem Informasi Teknologi (IT), perdagangan, pameran (event lingkup komputer), pelayanan berupa produk barang dan layanan after sale, jasa pendidikan dan pelatihan, service komputer, serta arena hiburan dan rekreasi. Dengan adanya Pusat Komputer di Yogyakarta ini masyarakat dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi yang selalu berubah secara cepat.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan Informasi Teknologi (IT) yang selalu berubah secara cepat membuat permintaan konsumen terhadap komputer dekstop maupun notebook semakin meningkat karena dipengaruhi sejumlah faktor, salah satunya adalah kebutuhan mobilitas yang semakin tinggi sekarang ini. Faktor lain yang cukup berpengaruh adalah pengguna notebook saat ini sudah tidak hanya terbatas pada kalangan pekerja kantor, tetapi juga sudah mulai banyak digunakan oleh pelajar maupun mahasiswa.

Pusat Komputer di Yogyakarta merupakan sebuah usulan sarana komersial yang dapat mengakomodasikan kepentingan produsen, pedagang dan konsumen sebagai salah satu jawaban terhadap tuntutan adanya fasilitas perdagangan dan pelayanan komputer yang lengkap, arena hiburan dan rekreasi, nyaman, terintegrasi dan beridentitas yang dapat menjadi kebanggaan masyarakat pengguna komputer, melingkupi fungsi perbelanjaan, promosi, pelayanan jasa, pendidikan dan pelatihan. Keuntungan yang didapat dari sisi produsen/pedagang berupa :

- a. Kemudahan promosi
- b. Wadah informasi kemitraan bisnis
- c. Interaksi yang lebih luas dan terbuka dengan berbagai kalangan
- d. Memperpendek jalur distribusi
- e. Peningkatan profesionalisme dan kemampuan pelayanan melalui persaingan terbuka.

Dan terhadap konsumen :

- a. Terbentuknya standar harga dan kualitas
- b. Pilihan produk dan pelayanan yang lengkap (*one stop shopping*)
- c. Pelayanan purna jual yang lebih terjamin.

Pusat Komputer di Yogyakarta dihadapkan pada masalah penataan ruang yang informatif pengunjung sejauh ini hanya bisa mengenal komputer lewat berbagai media gambar, media internet yang sifatnya kurang detail. Artinya, tanpa wujud tiga dimensi yang ditampilkan, dan informasi mengenai komputer tersebut belum lengkap. Dengan adanya tampilan wujud tiga dimensi yang sama dengan aslinya berikut informasinya, maka pengunjung dapat langsung melihat bentuk tanpa harus

berimajinasi. Suasana ruang didesain secara informatif, artinya pengunjung dapat langsung mengetahui ruang tersebut dengan cara melihat huruf – huruf yang dipasang pada screen tiap ruangan. Tidak hanya tata ruang yang informatif saja tetapi juga memberikan sentuhan modern yang *Hi-Tech* pada tata ruang luar dan ruang dalam sesuai dengan perkembangan komputer yang sangat pesat. Sentuhan modern yang *Hi-Tech*, artinya bangunan melibatkan teknologi canggih. Modern dipandang sebagai gaya dimana fungsi ruang juga merupakan titik awal desain. Modern adalah gaya yang simple, bersih, fungsional, stylish, trendy, up-to-date yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat. Penataan ruang dalam dan ruang luar yang *Hi-Tech* akan memberikan kesan eksklusif kepada pengunjung. Penataan ruang dalam dan ruang luar yang *Hi-Tech* bertujuan untuk ke depannya agar pengunjung dapat berkembang dalam pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dengan pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang diberikan, pengunjung dapat memiliki motivasi dan kesenangan untuk belajar dan bekerja secara mandiri untuk pengembangan kemampuan diri. Pengunjung juga dapat memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*), memahami informasi (*information literate*), mengenal istilah-istilah yang digunakan pada Teknologi Informasi dan Komunikasi, istilah – istilah pada komputer yang umum digunakan, menyadari keunggulan dan keterbatasan computer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal. Disamping itu memahami bagaimana dan dimana informasi dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas/mengolah informasi dan bagaimana cara mengkomunikasikannya.

1.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan Pusat Komputer yang mampu mewadahi perdagangan, pelayanan jasa, dan tempat informasi melalui tata ruang yang informatif dengan pendekatan Arsitektur *High Tech*?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Terwujudnya suatu konsep perencanaan dan perancangan Pusat Komputer di Yogyakarta yang mampu mewadahi perdagangan, pelayanan jasa, dan tempat informasi melalui tata ruang yang informatif dengan pendekatan *Arsitektur High Tech*.

1.4.2. Sasaran

- a. Terciptanya ruang dalam dan ruang luar yang mampu mengungkapkan bentuk dan ruang yang informatif.
- b. Terwujudnya ruang dalam dan ruang luar yang di dalamnya terkandung *Arsitektur High Tech*.

1.5 Lingkup Pembahasan

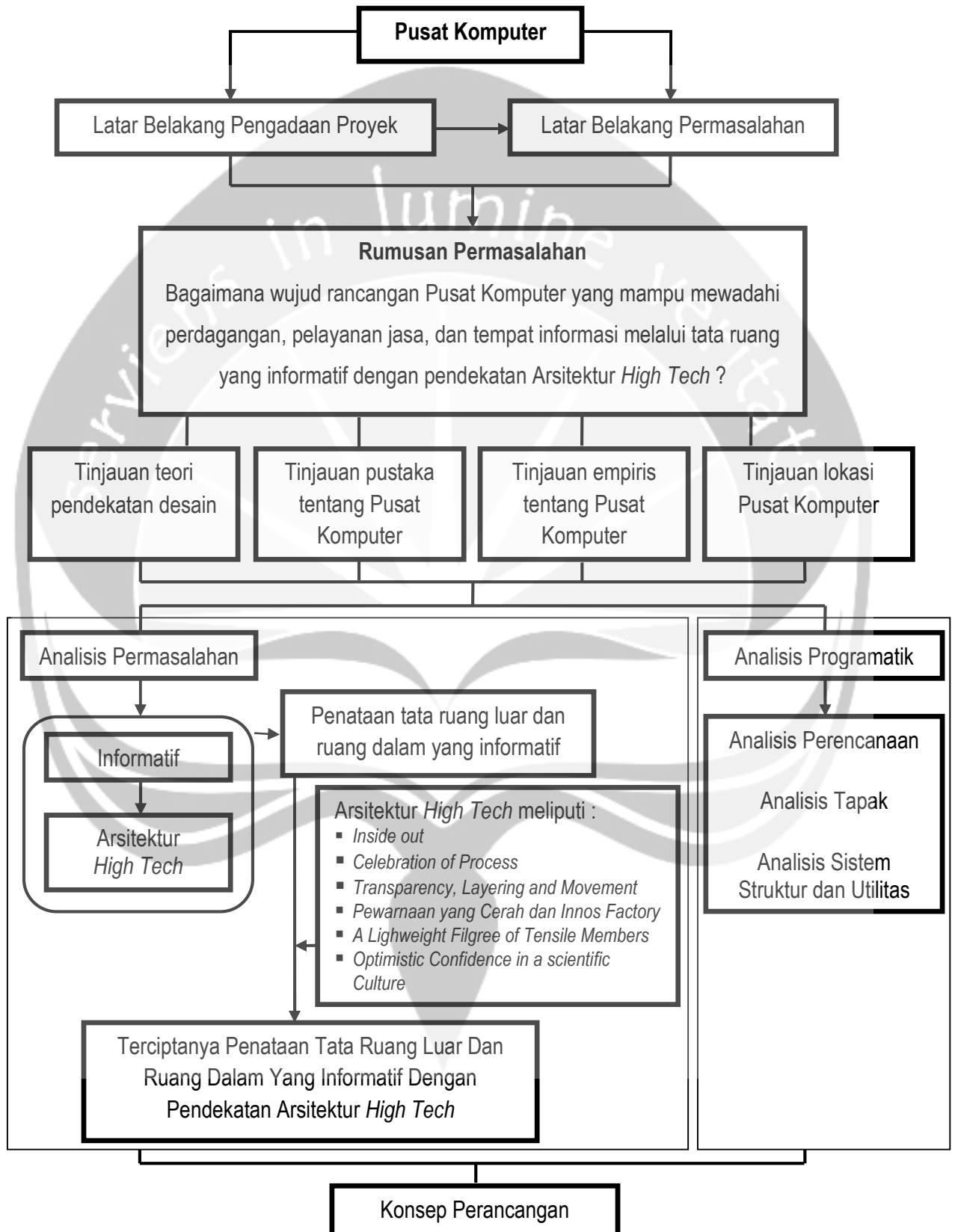
Pembahasan mengenai pusat komputer adalah pembahasan *Arsitektur High Tech* yang dapat mewujudkan bentuk dan ruang yang informatif. Sedangkan pembahasan mengenai arsitektural adalah pada ruang dan bentuk bangunan. Secara mendalam akan dibahas elemen elemen pembentuk karakter ruang dan karakter bangunan.

1.6 Metode Pembahasan

1.6.1. Pola Prosedural

1. Pengumpulan data melalui kajian pustaka dan media online yaitu mengenai bentuk dan ruang yang informatif, pusat – pusat komputer di Yogyakarta serta *Arsitektur High Tech* untuk diterapkan pada bangunan.
2. Melalui pemaparan data dan informasi terbaru yang berhubungan dengan latar belakang permasalahan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh mengenai kondisi dan permasalahan bangunan
3. Analisis data dengan identifikasi permasalahan dan menggunakan *Arsitektur High Tech* sebagai pendekatan sebagai dasar gagasan dan ide desain bangunan Pusat Komputer di Yogyakarta.
4. Penyusunan hasil perancangan menjadi konsep perencanaan dan perancangan Pusat Komputer di Yogyakarta.

1.6.2. Tata Langkah



1.7 Sistematika Pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metoda pembahasan dan sistematika pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN PUSAT KOMPUTER DI YOGYAKARTA

Berisi penjelasan dan pengertian umum komputer dan tinjauan umum mengenai pusat komputer, yang meliputi, pengertian komputer, sejarah perkembangan komputer, komponen – komponen dari komputer, tinjauan pusat komputer, fungsi bangunan, klasifikasi, cara kerja komputer, peranan dan kegiatan – kegiatan yang mencakup di dalam bangunan, studi kasus pusat komputer.

BAB 3 TINJAUAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HIGH TECH PADA PERANCANGAN ARSITEKTUR

Berisi penjelasan mengenai Informasi, informatif, pendekatan Arsitektur *High Tech*, terdiri dari pengertian Arsitektur *High Tech*, studi kasus Arsitektur *high tech*, teori mengenai citra bangunan.

BAB 4 ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT KOMPUTER DI YOGYAKARTA

Berisi penjelasan mengenai analisis lokasi dan site, analisis perencanaan yang mencakup analisis programatik, utilitas bangunan, struktur bangunan dan analisis perancangan yang terkait dengan pendekatan teori yang digunakan dalam perancangan bangunan Pusat Komputer di Yogyakarta.

BAB 5 KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT KOMPUTER DI YOGYAKARTA

Berisi konsep perencanaan dan perancangan yang ditarik berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.